

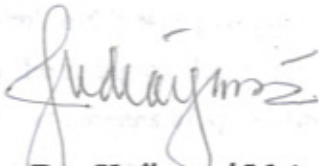
**TUGAS AKHIR**  
**GAYA KOMIKAL DALAM PEMERANAN TUNGGAL LAKON**  
**KISAH PETUALANGAN ASTERIX**  
**EPISODE ASTERIX MENYEBERANG SAMUDERA**  
**KARYA RENE GOSCINNY DAN ALBERT UDERZO**



*oleh*  
**BUCHORI ALI MARSONO**  
**9310176014**

**JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**1999**

Karya Tugas ini telah disetujui oleh Tim Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta , 21 Juli 1999



Dra. Yudiaryani M.A.  
Ketua Tim Penguji/Pembimbing I



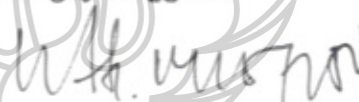
Drs. Suharjo. SK  
Penguji Utama



Dra. Nur Iswntara  
Pembimbing II/Penguji Anggota



Dra. Tri Susilowati, S.Sn.  
Penguji Anggota



Drs. Untung Tri Budi Antono  
Penguji Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

I Wayan Senen, SST, M.Hum.

NIP. 130531032

... an *art* that  
'must be an alcohol, not a balm' and it was precisely this  
drunkenness that characterized the rising circles of art groups  
who were turning to performance as a means of spreading their  
radical art proposition.  
' the time will come when life will no longer be a simple matter of  
bread and labour, nor a life of idleness either,  
but a *work of art* '



Sebagai rasa terima kasih  
ku persembahkan kepada Tuhan tercinta

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohiem,

*I q r a '*

Bacalah, Bacalah dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan, menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak di ketahuinya. (Q.S. Al Alaq 1s/d 5)

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, berarti telah selesai pula tahap awal proses "membaca", untuk seterusnya menekuni ilmu di jenjang yang lebih tinggi, yakni ilmu hidup yang harus dijalani dan dilakoni. Berbagai aral yang dijumpai selama proses kreatif mengukir hidup, akan membuka cakrawala untuk melangkah lebih pasti dalam membaca lembar hidup selanjutnya.

Atas segala cinta yang telah dicurahkan kepada penulis selama proses menimba ilmu di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, hingga penulis menyelesaikan Karya Tugas Akhir dibidang pemeranan seni teater, dengan memohon balasan dari Allah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Ngatiningsih Acmadi dan Bapak Achmadi, Orang tua tercinta.
2. Simak " Padmodimedjo " , Bapak dan Ibu Haryadi di Sagan.
3. Ibu Dra. Yudiaryani MA. selaku ketua Jurusan yang sekaligus sebagai Pembimbing I
4. Bapak Drs. Nur Iswantara selaku Pembimbing II
5. Ibu Herwan Kuardhani , dosen Penasehat akademik
6. Bapak Nanang Arizona dan Keluarga sebagai penasehat spiritual
7. Bapak Judoyono dan Keluarga sebagai supervisor
8. Bapak Agus Ley-loor sebagai konsultan
9. Bapak dan Ibu Yudi Trihatmanto, Novi, Fauzi, Fauzan serta Farikha
10. Bapak dan Ibu Buyung Nurnugraha , serta Faisal
11. Mas Iwan "mBut" dan Warung Lurungnya



12. Bapak dan Ibu Iman Satoto, serta Haidar
13. Keluarga Bapak Sustam Mulyadi, atas spirit hidupnya
14. Bapak Agung Waskita, yang pertama kali mengenalkan dunia teater
15. Semua staf dosen di Lingkungan ISI Yogyakarta yang telah berbagi ilmu
16. Mas Bambang, mbak Tari dan semua karyawan perpustakaan ISI Yogyakarta
17. Iik Sri Hutari, Akhir Lusono, Arif Hidayat, Anna Roswita, Arina Luwi Darto, Tri Arini Wulandari, Yayah Utaminingrum, dan Bapak Handoko adi Nugroho , Maria Lucia Trikusumo AR, Mardiani, Udi Mastuti, Buana, Diana dan semua kawan-kawan angkatan 93
18. Jhoni Gendoet dan PACO production , penyelaras proses
19. Bapak Memet Chairul Slamet dan Keluarga
20. Bapak R. Yulli Adam Panji Purnama dan Keluarga
21. Bapak Bachri Alfin dan Keluarga
22. Bapak Harwi Mardianto dan Keluarga
23. Bapak Ahmad Rosikin dan Keluarga
24. Bapak Ign. Karyono
25. Keluarga Muhammad Zaenuri beserta Produk Hijau
26. Eko Ompong santosa dan Mas Bambang Ook sebagai kawan diskusi
27. Memi, Doni Soto, Jihat, Yoyon, Hatta, Kasino, Gejos, Buyung, Indro, Yoyok, Baim, Etta, Simon, dan semua kawan-kawan Komunitas Warung Lurung.
28. Dian, Resti dan kawan-kawan Asrama Stece I
29. Pak Dwi, Mas Edi, Mas Wandu, Pak Johan, Pak Jendro, Paman Lanjar, Pak Margono, Om Jumirin, Pak Po, Pak Min, Pak Ratno dan semua karyawan yang setia menemani semenjak dari Karang Malang.
30. Setyo Prayoga, Ulfah Baituni, Nurul Adiati, Kumala, Aan, Ali, Warih, Falak, Om Yono, Ika, Dhani, Lengkung, Yanto, Agus Cahyadi, Achmadi, Marjuki, Romdhon, Rusman dan semua kawan-kawan Teater Masa.

31. Heni Prihartoyo, Agung Ganatha, Kadir Suhunan Hamzah, Piping Bustanul Arifin, Didit, Ahmad J. Punk, Rahmat, Beni, Hastari, dik Ninik, dik Nia, dik Sinta, Suryadi, Dhoni Kus, Pras dan kawan-kawan pendukung pentas Asterix.
32. Nining, Noor, Ani, Akim, Tomi, Johan, Jati, Arya, Aryo, Santi, Fero dan semua kawan-kawan ex-Tepuz SMA Negeri 5 Yogyakarta
33. Heri, Irul, Yeni, Indah, Iin, Devi, Otong, Hadi, Reco dan semua kawan-kawan teater Sangkar UPN Veteran Yogyakarta
34. Rekyan, Intan, Vita, Diah, Novi, Akhir, Sani, Dewi, Dody, Miftah, Susi dan semua adik-adik Teater LIDI SMA Babarsari
35. Bapak Sopir dan Kernet jalur 2 , jatayu dan mimibus Yogya-Paris, yang setia antar-jemput selama sekolah di ISI Sewon.
36. Semua manusia cinta damai yang tak bisa kami sebut satu persatu

Penulis belum puas menjalani proses kreatif ini, karena masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dalam penulisan maupun penyajian. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk membenahi proses kreatif selanjutnya. Dari tulisan yang sedikit ini semoga dapat memberi manfaat bagi pembaca dan pecinta perkembangan seni teater.

Yogyakarta, Mei 1999

Penulis,

**Buchori Ali Marsono**

## RINGKASAN

Penulis menyajikan Karya Tugas Akhir untuk menyelesaikan studi di Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya Tugas Akhir yang disajikan penulis adalah membuat pertunjukan Pemeranan Tunggal dengan naskah *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* karya Goscinny dan Uderzo. Pemeranan Tunggal adalah sebuah pertunjukan pemeranan yang dilakukan oleh satu orang pemeran dan dibantu beberapa orang figuran serta didukung beberapa alat bantu. *Kisah Petualangan Asterix Episode Asterix Menyeberang samudera* merupakan cerita kepahlawanan suku Galia, yakni sebuah wilayah di Perancis yang dijajah bangsa Romawi pada tahun 50 sebelum Masehi. Kisah ini adalah cerita komik --cerita bergambar-- yang di transformasikan ke dalam sebuah pertunjukan Pemeranan Tunggal dan disajikan di atas panggung.

Konsep pemanggungan yang digunakan banyak mengambil gaya pemanggungan aliran Futuris, *Commedia dell'Arte* dan *The Blue Blouse Theatre*. Futuris adalah satu aliran *Performance Art* yang di pelopori oleh Filippo Tommaso Marinetti, seorang penyair italia yang pada tanggal 20 Februari 1909 banyak menulis tentang aliran Futuris di surat kabar *Le Figaro*, sebuah surat kabar yang terbit di Paris, Perancis. Penulis juga menggunakan gaya pemanggungan *Comedia dell'Arte* dalam pementasan karya tugas akhir ini. *Commedia dell'Arte* adalah sebuah komedi klasik dari Italia yang muncul pada jaman *Renaissance*. *Commedia dell'Arte* dalam pertunjukannya banyak menggunakan gaya komikal yang didukung aktor-aktor yang menggunakan topeng untuk berimprovisasi adegan slapstik. Selain kedua gaya tersebut, penulis menggunakan gaya *eccentric actor* kelompok *The Blue Blouse*, sebuah kelompok yang didirikan Mayerhold pada bulan oktober 1923. Konsep pemanggungan kelompok *The Blue Blouse* adalah menciptakan pertunjukan yang banyak mengkombinasikan antara akting dengan film, tari dan animasi poster, menampilkan spektakel yang utuh dengan bentuk dan warna



yang dinamis serta dapat disulap menjadi beberapa skeneri. Kelompok The blue Blouse banyak menggunakan teknik *Bio-Mechanics* Mayerhold.

Konsep pertunjukan Pemeranan Tunggal Kisah Petualangan *Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* merupakan konsep pertunjukan yang di sajikan untuk penonton segala usia, yakni penonton anak-anak, remaja dan dewasa. Penulis menyajikan konsep tersebut karena komik *Asterix* adalah komik anak-anak yang juga disukai remaja dan dewasa. Penulis tertantang mentransformasikan komik tersebut dijadikan suatu pertunjukan teater, dan bentuk teater yang disajikan penulis adalah Pemeranan Tunggal dengan gaya komikal. Komikal adalah Bentuk pertunjukan drama komedi yang memiliki kesatuan kata, akting, gerak, garis, bentuk dan warna mengacu pada komik. Penulis mencari metode latihan yang cocok untuk mewujudkan pertunjukan sesuai dengan konsep, yakni dengan menggabungkan pantomim, *Body language*, *Bio-mechanics*, *slapstick*, akrobat dan tari.

Penulis merangkum Ide dasar pementasan dan proses latihan yang dijalani menjadi satu konsep perancangan peran. Dalam rancangan tersebut, penulis menjabarkan latar belakang konsep, konsep yang dijalankan, teknik pemeranan dan proses latihan. Adapun tahap-tahap yang dilalui , hambatan dan temuan-temuan baru selama proses telah di tuliskan dalam perancangan ini yang terdiri dari lima bab.

Pergelaran Karya Tugas Akhir Pemeranan Tunggal Kisah Petualangan *Asterix Episode Asterix Menyeberang Samudera* di sajikan penulis pada tanggal 17 April 1999, pukul 09.00 WIB dan pukul 19.45 WIB. Tanggal 18 April 1999 , pukul 09.00 WIB , bertempat di Gedung Baru Teater Arena , Fakultas Seni Pertunjukan , Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

BAB I

### HALAMAN

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
RINGKASAN .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
 <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Perancangan .....	6
C. Tinjauan Pustaka .....	6
D. Metode Perancangan Pemeranan .....	9
E. Prosedur Perancangan .....	9
F. Sistematika Penulisan .....	11
 <b>BAB II : ANALISIS PERAN TOKOH ASTERIX</b>	
A. Proses Penciptaan Lakon .....	12
B. Ringkasan Cerita .....	13
C. Tema .....	15
D. Plot .....	16
E. Latar Belakang Tokoh .....	17
F. Karakter Tokoh .....	20
G. Cakupan .....	26

### BAB III : PERANCANGAN PEMERANAN : KONSEP DAN TEKNIK PEMERANAN

I. Naskah	A. Konsep Pemeranan .....	28
2. Rancangan	B. Teknik Pemeranan.....	30
3. Foto	1. Teknik Olah Vokal .....	30
- Foto	2. Teknik Olah Tubuh .....	34
- Foto	3. Teknik Olah Imajinasi.....	38
- Foto	4. Teknik Olah Rasa .....	39

### BAB IV : PROSES LATIHAN DAN ANALISIS PENTAS

5. Latihan	A. Proses Latihan .....	43
6. Latihan	1. <i>Reading</i> , Penghayatan, dan Imajinasi .....	43
7. Latihan	2. Menghafal dan Menghayati Cakupan .....	45
	3. Pencarian Karakter Tokoh .....	46
	4. Observasi Pendekatan Tokoh .....	47
	5. Eksplorasi .....	48
	6. Mewujudkan Laku Tokoh .....	50
	7. Adaptasi dengan Sarana Pendukung .....	50
	8. <i>General Rehearsal</i> .....	52
	9. Pementasan .....	52
	B. Analisis Pentas .....	53
	1. Olah Vokal Asterix dalam Pentas .....	54
	2. Olah Tubuh Asterix dalam Pentas .....	54
	3. Olah Rasa Asterix dalam Pentas .....	55
	4. Olah Imajinasi Asterix dalam Pentas .....	55

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN .....

57

### DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Naskah Pemeranan Tunggal Kisah Petualangan Asterix
2. Rancangan *Setting*
3. Foto-foto Pementasan
  - Foto Tata rias dan Busana Asterix
  - Foto Pementasan Asterix
  - Foto Penonton Asterix
4. Poster
5. Leaflet
6. Undangan
7. Jadwal latihan



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komik adalah istilah cerita bergambar yang berasal dari bahasa asing. Ditinjau dari bahasa Inggris, *comic* mengandung arti sesuatu yang membuat orang tertawa. Sedangkan *comic strip* berarti gambar lucu yang terdapat di majalah atau surat kabar.<sup>1</sup>

Komik sangat dekat dengan dunia teater, seperti yang ditulis dalam *Encyclopedia of World Art* dengan terjemahan bebasnya sebagai berikut : istilah komik juga berhubungan dengan istilah dalam teater (*comic theater*), khususnya untuk jenis karikatur yang menggambarkan tipe-tipe karakter, antara lain: penjahat, orang asing, pelacur, mucikari, kisah percintaan, istri yang suka serong, serdadu atau pendeta.<sup>2</sup> Dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* yang disusun oleh W.J.S. Poerwadarminta menyebutkan bahwa komik : 1. Pelak, Badut, bacaan bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku).<sup>3</sup>

Untuk kepentingan penulisan ini, penulis mengartikan komik sebagai cerita bergambar yang berisi adegan-adegan lucu dan bersifat karikatural. Penulis mentransformasikan cerita bergambar ini ke dalam bentuk pementasan teater (panggung) , sehingga gaya pemanggungan yang akan digunakan penulis adalah gaya pemanggungan komikal dengan didukung pola akting karikatural. Akting karikatural adalah akting yang sifatnya melebih-lebihkan suatu pertanda, ciri, sifat, tindak atau

---

<sup>1</sup> AS Hornby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, Walton Street Oxford OX 6DP, Oxford University Press, p.168

<sup>2</sup> *Encyclopedia of the Art*, New York, Mc. Graw Hill Book Company Inc. p.750

<sup>3</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, P.N. Balai Pustaka, 1976. p. 639



gerak akting. Kata karikatural berasal dari kata dasar karikatur, menurut A.G. Pringgodigdo dan Hasan Sadely dalam *Ensiklopedi Umum* disebutkan sebagai berikut:

"Karikatur adalah gambar yang sifatnya melebih-lebihkan sesuatu pertanda, ciri, sifat, tindak atau gerak seseorang, atau kelompok manusia dengan maksud untuk memperolok-oloknya, mencemoohnya, mencelanya dengan cara yang menggelikan,...".<sup>4</sup>

Gaya komikal dalam lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera* yang diangkat penulis memiliki dua arti : (1) kesatuan kata, akting, gerak, garis, bentuk, dan warna sesuai dengan bahasa gambar pada komik, yang penulis hadirkan dalam bentuk bahasa lisan, ekspresi dan gerak. (2) Suatu gaya yang berbentuk pertunjukan komedi. Dari dua arti tersebut, untuk memudahkan pemahaman, penulis mengartikan bahwa gaya komikal adalah bentuk drama komedi yang memiliki kesatuan kata, akting, gerak, garis, bentuk, dan warna mengacu pada komik.

Penulis banyak mengambil unsur pementasan aliran futuris untuk mengangkat lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera*. Aliran futuris adalah salah satu aliran *Performance Art* yang pada awal pementasannya hanya membuat sebuah manifesto atau pernyataan yang lebih bersifat propagandis. Filippo Tommaso Marinetti adalah seorang penyair Italia yang dianggap sebagai orang paling berjasa dalam sejarah munculnya aliran Futuris. Marinetti pada tanggal 20 Februari 1909 banyak menulis tentang aliran Futuris di sebuah surat kabar yang terbit di Paris, surat kabar tersebut bernama *Le Figaro*, judul dari tulisan Marinetti adalah *La Futurisme*. Dari tulisan tersebut, aliran Futuris mulai dikenal oleh kalangan seniman dan mendapat tanggapan luas.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> A.G. Pringgodigdo dan Hasan Sadely, *Ensiklopedia Umum*, Yogyakarta, Yayasan Kanisius. 1973. p.629

<sup>5</sup> RoseLee Goldberg, *Performance Art, From Futurism to the Present*, Slovenia. Thames and Hudson. 1993 p.11

Filippo Tommaso Marinetti menyebutkan dalam buku *Performance Art, From Futurism to the Present*, bahwa pementasan Futuris yang paling ideal adalah pementasan teater *Variety* atau di sebut teater kabaret karya Pratella.<sup>6</sup> Penulis menganggap cocok bila konsep pementasan teater *Variety* diterapkan dalam konsep gaya komikal lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera*. Teater *Variety* tidak mengenal tradisi, keunggulan dan dogma. Hal ini disebabkan teater *Variety* sudah memiliki tradisi dan keunggulan sendiri, yaitu mencampur banyak unsur seni : film dan akrobat, tari dan lagu, badut dengan aneka macam kedunguannya, absurditas serta kecerdasan yang mendorong pada kegilaan pada pentas.

Pengarang, aktor, teknisi teater *Variety* hanya punya satu tujuan yaitu tidak berhenti menciptakan pertunjukan-pertunjukan yang baru dan belum pernah di pentaskan sebelumnya, dengan demikian akan menjadi suatu pertunjukan yang mengejutkan bagi penonton.

Dalam pementasan teater *Variety*, terjadi komunikasi antara pemain dengan penonton melalui bentuk-bentuk kolaboratif yang tidak menjadikan penonton bodoh dan pasif. Secara emosi, penonton akan terlibat fantasi aktor, sehingga penonton dapat terlibat langsung dalam pementasan, baik itu permainan musik maupun suasana panggung.

Selain gaya dari aliran futuris, penulis menggunakan gaya teater komedi klasik *Comeddia del'Arte*, yaitu sebuah kelompok komedi yang berasal dari Italia, dan muncul pada jaman *Renaissance*. Pertunjukan *Comeddia dell'Arte* menggunakan gaya komikal dengan didukung aktor-aktornya yang menggunakan topeng untuk berimprovisasi adegan slapstick. Para pemain *Comeddia dell'Arte* dilatih pantomim, akrobatik dan dialek Italia klasik yang digunakan dalam monolog. Gaya komedi ini

---

<sup>6</sup> *ibid.*, p.17

banyak mempengaruhi karya-karya drama Marivoux, Moliere, Shakepeare, dan Lope de Vega. Sedangkan pada masa kini, komedi tersebut masih dapat dinikmati pada penampilan Charlie Chaplin, Marcel Marceau, Punch and Judy Show, dan Theater du Soleil.<sup>7</sup>

Gaya dari aliran Futuris dan Gaya Komikal *Comeddia dell'Arte*, dijadikan dasar penggarapan konsep untuk pementasan yang akan disajikan penulis. Adapun bentuk pementasan yang akan disajikan penulis berbentuk "Pemeranan Tunggal". Pemeran atau aktor adalah seniman yang mewujudkan peran lakon (sosok-sosok pelaku di dalam sebuah cerita atau lakon) ke dalam realita seni pertunjukan.<sup>8</sup> Pemeran dituntut tidak berhenti pada penguasaan teknis saja dalam mewujudkan peran. Unsur kreativitas memegang peran penting dalam menghidupkan peran.<sup>9</sup> Pemeran harus dapat memiliki kesanggupan untuk menghidupkan dan menjiwai suatu watak di depan penonton, pemeran dituntut untuk meninggalkan pribadinya untuk menjadi pribadi yang lain, Pemeran atau yang di sebut aktor harus dapat memainkan peranan-peranan yang berbeda-beda.<sup>10</sup> Sedangkan yang dimaksud pemeranan tunggal oleh penulis adalah sebuah kerja kreatif dalam seni pertunjukan teater yang dimainkan oleh satu orang aktor yang memerankan beberapa tokoh dalam satu cerita, dan dalam menjabarkan cerita yang disampaikan pemeran menggunakan alat bantu untuk menegaskan dan menjelaskan cerita. Dalam pementasan *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera*, penulis menggunakan beberapa figuran yang mendukung gerak dan tari pada adegan-adegan tertentu, figuran oleh penulis di jadikan patung-patung tokoh yang ada

<sup>7</sup> Komedi, *Aikon*, Jakarta, PT Dwi Patria (edisi 88, Maret 98) p.4

<sup>8</sup> Suyatna Anirun, *Menjadi Aktor, Pengantar Kepada Seni Peran Untuk Pentas dan Sinema*, Bandung, PT Rekamedia Multiprakasa, 1998, p.43.

<sup>9</sup> *Ibid*, p.139.

<sup>10</sup> Richard Boleslavsky, *Enam Pelajaran Pertama Bagi Calon Aktor*, Jakarta, Usaha Penerbit Jaya Sakti, 1960.p.8.



dalam naskah, dan figuran-figuran tersebut tidak mempunyai dialog, sebab semua dialog diucapkan oleh pencerita atau dalam hal ini pelaku pemeranan tunggal. Pendukung lain dari pemeranan tunggal ini adalah penata musik yang memainkan variasi musik dan *sound effect*, pekerja artistik yang memainkan latar belakang *setting* gambar dua dimensi yang selalu bergerak dan berubah pada setiap adegannya, serta didukung pekerja-pekerja lainnya.

Alasan lain yang mendasari penulis memilih gaya komikal dengan mengangkat *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera* adalah sebagai berikut :

1. Dalam episode ini, banyak kemungkinan Asterix dalam mengolah akting (gerak dan ekspresi), karena dalam episode ini Asterix bertemu dengan dua karakter tokoh yang berbeda, yakni karakter orang Indian dan karakter orang Viking. Penulis menganggap dari pertemuan tersebut akan muncul banyak komedi yang di suguhkan kepada penonton segala usia.
2. Penulis dalam hal ini harus kerja total mentransformasikan dari bahasa gambar/tulis ke dalam bahasa panggung.
3. Tokoh Asterix pada setiap kisah-kisah petualangannya sangat menarik perhatian banyak orang, karena tokoh ini diciptakan oleh dua orang cerdas yang tidak akan di lupakan sepanjang masa. Tokoh Asterix yang mereka ciptakan selain menjadi hiburan juga menyampaikan pesan-pesan kepada pembacanya tentang kecerdikan dan kejelian dalam menyelesaikan masalah.
4. Kisah petualangan Asterix tidak akan basi di ikuti oleh beberapa generasi. Tokoh Asterix sejak pertama di kenal masyarakat dunia tahun 60-an, hingga menjelang tahun 2000 masih disukai dan enak di ikuti ceritanya.
5. Naskah berkualitas karya Goscinny dan Uderzo ini, mempunyai banyak tantangan dalam memvisualisasikan ke dalam bentuk teater.



## B. Rumusan Masalah Perancangan

Dalam proses penggarapan sebuah pertunjukan, terutama seni teater, dari tahap perancangan, latihan, hingga pementasan, akan dijumpai masalah baik teknis maupun yang bersifat non teknis.

Beberapa pemikiran di bawah ini merupakan rumusan masalah yang akan di bahas dalam perancangan pemeranan tunggal lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera* karya Goscinnny dan Uderzo:

1. Bagaimana menerapkan metode latihan untuk pola akting karikatural yang tepat dan cocok untuk mencapai hasil akhir sesuai dengan rancangan.
2. Bagaimana menciptakan konsep pemeranan yang cocok untuk di pertunjukkan kepada penonton segala usia (anak-anak, remaja dan dewasa).
3. Bagaimana pemeran menyesuaikan diri dengan spektakel yang di sajikan dalam bentuk komikal.

## C. Tinjauan Pustaka

RoseLee Goldberg dalam bukunya *Performance Art, From Futurism to the Present*, Solvenia, Thames and Hudson, 1993. Buku ini selain berisi konsep teater Futuristik, juga berisi contoh-contoh *performance Art* lain dari kaum futuris dan dadais yang sangat mempengaruhi gaya komikal lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera*. Penulis banyak memperoleh ide dari buku ini, antara lain cara kerja penata panggung Stranvinsky Firework dalam menghadirkan balet Futuris yang mengintegrasikan figur pemain balet dengan skeneri yang selalu bergerak dan berubah. Buku ini juga memberi masukan kepada penulis tentang pertunjukan olah suara seniman futuris. Seperti olah suara tokoh pemeran Asterix, Aktor tersebut harus dapat membuat cara bersuara yang aneh dan tidak wajar tidak seperti dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana pada tahun 1912, pelukis Russolo menampilkan karya 'Seni

Keributan' (*the Art of Noise*) dengan menampilkan orkestra Futuristik yang terdiri dari suara-suara kereta, mobil, sepeda motor dan teriakan banyak orang.

Mark Rein, Hagen, Ian Lemke, Mike Tinney, Frank Branham, Geoffrey Fortier, *The Masquerade Second Edition*, U.S.A. , 4598 Stonegate Ind. BLVD, Stone Mountain, 1994. Buku ini membahas latihan karakter bagi seorang aktor dengan menggunakan cara-cara unik dalam mengolah ekspresi wajah, tubuh, dan lain-lain. Dalam buku ini diterangkan dan di contohkan cara berlatih : karakter, sistem latihan, penggunaan panggung, serta bagaimana cara mempraktekkan latihan tersebut.

Charles Aubert, *The Art of Pantomime*, New York, Benjamin Blom, Inc. 1970. Buku ini berisi tentang definisi pantomim serta metode latihan dasar pantomim dan olah tubuh. Metode latihan dalam buku ini sangat sesuai diterapkan dalam metode latihan untuk pola akting karikatural yang akan di pakai penulis.

Theodore W. Hallen, *Orientation To The Theater Fourth Edition*, New Jersey, Prentice-Hall Inc. 1987. buku ini berisi tentang latihan-latihan dan contoh pertunjukan komikal. Seperti latihan karakter komik, keanehan-keanehan dalam drama komedi, cara-cara penggalian bahan komedi dan sebagainya. Sedangkan pertunjukan drama komedi yang di contohkan di sini adalah mulai dari drama komedi klasik sampai yang moderen. Penulis sebagai aktor yang berperan sebagai seorang komedian harus mempelajari buku ini.

Gosciny, Uderzo, *Kisah Petualangan Asterix*, Jakarta, Pustaka Sinar Harapan, 1993, buku ini berupa komik dan menjadi dasar acuan penulisan dan penggarapan. Buku komik ini membantu penulis dalam menganalisis karakter tokoh, latar belakang tokoh, pengadegan komikal, pose-pose karikatural dan sebagainya.

Yudiaryani, Hamdy Salad (ed.), *Gagasan-gagasan Teater Garda Depan*, Yogyakarta, Taman Budaya Yogyakarta. 1997. Buku ini berupa terjemahan dan saduran yang berisi pengetahuan dan contoh-contoh teater *Avant Garde*. seperti yang di sadur Landung Simatupang dengan judul Teater Baru, Berubahnya Tradisi beribu tahun

Dalam tulisan tersebut penyadur menyinggung tentang struktur pertunjukan sirkus tiga arena (*Three Ring Circus*) konsep ini akan di gunakan penulis dalam penggarapan . Pada intinya sirkus tiga arena membahas tentang penggunaan beberapa arena berakting tanpa merusak fokus dan tidak mengaburkan imajinasi penonton meskipun pertunjukan dilakukan secara bersama. Selain saduran tersebut, penulis mengambil saduran Yudiaryani yang berjudul : Wilayah Dramaturgi: Penggambaran kesatuan laku . Saduran ini menjelaskan bahwa laku dalam kerja seni pertunjukan tidak hanya apa yang dilakukan atau dikatakan oleh aktor, tetapi juga suara-suara, keributan, cahaya, dan perubahan ruang yang digunakan. Tulisan ini memantapkan penulis dalam bekerjasama dengan kreator-kreator lain guna mewujudkan pentas secara maksimal.

Suyatna Anirun, *Menjadi Aktor Pengantar Kepada Seni Peran Untuk Pentas dan Sinema*, 1998. Buku ini berisi dasar-dasar seni peran. Suyatna Anirun dalam buku ini menerangkan tentang definisi seni peran, cara berlatih pemeran yang meliputi latihan :Aktor dan tubuhnya, Aktor dan vokalnya, Aktor dan sukmanya, Aktor mencari ruang, Aktor mengisi ruang, serta di terangkan pula penjabaran dari bagian-bagian latihan tersebut. Dalam buku ini diterangkan pula aneka bentuk pementasan dan aneka bentuk naskah dari berbagai negara.

Yudiaryani, *Diktat Ajar Dramaturgi*, 1998. sebelum penulis menentukan gaya dalam pementasan, penulis harus tahu definisi gaya dan gaya pemanggungan. Dalam diktat ajar ini, Yudiaryani menerangkan bahwa gaya merupakan ciri penting bagi seniman untuk mengungkap keberadaan seseorang, bangsa, atau masa-masa tertentu. Gaya merupakan pula bentuk ungkapan pandangan dunia yaitu filosofi sebuah sudut pandang. Gaya ini sebagian besar diperoleh melalui pilihan materi, konvensi dan teknik tertentu, pilihan kualitas artistik, serta batasan pengungkapan medianya. Setelah itu gaya berfungsi sebagai ungkapan dasar penciptaan panggung. Sedangkan yang dimaksud gaya pemanggungan adalah kesatuan kata, akting, gerak, bentuk dan warna.



Selain buku-buku di atas, penulis menggunakan beberapa buku tambahan lain yang berguna bagi penyusunan tugas akhir ini.

#### D. Metode Perancangan Pemeranan

Pemeran Asterix dalam pementasan ini adalah seorang aktor yang harus memiliki kekuatan olah tubuh dan olah vokal yang kuat, karena dengan pola akting karikatural yang akan dihadirkan, pemeran Asterix dalam lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera* ini harus dapat memvisualkan bahasa tubuh sesuai dengan gaya pemanggungan yang komikal. Olah tubuh yang di gunakan pemeran dalam konsep ini meliputi : Pantomim, *body language*, *Bio-mechanics* (Vsevolod Mayerhold), *slapstick*, senam dan olah raga serta gerak tari.

Olah vokal pemeran Asterix dituntut dapat melafalkan dialog beberapa tokoh yang ada dalam naskah tersebut, adapun tokoh-tokoh tersebut adalah Asterix, Abraracourcix, Ordralfabetix, Panoramix, obelix, Raja Viking, dan Budak Viking. Bebera tokoh yang di perankan penulis memiliki karakter dialog yang lain-lain, sehingga penulis harus dapat memberi ciri khas pada masing-masing tokoh untuk membedakannya.

Untuk menguatkan konsep komikal, penulis sebagai pemeran Asterix berakting di atas panggung sesuai dengan peran tokoh Asterix yang terdapat dalam komik. Hal ini bertujuan untuk menyatukan imajinasi penonton, yang telah lebih dahulu mengenal Asterix sebagai tokoh dalam komik.

#### E. Prosedur Perancangan

##### 1. Memilih, Menganalisis dan Mentransformasikan Lakon

Tahap pertama yang harus dilakukan penulis adalah memilih lakon yang akan di angkat ke atas pentas, penulis dalam penyajian tugas akhir ini memilih salah



2. Satu episode dalam lakon *Kisah Petualangan Asterix*, episode *Asterix Menyeberang Samudera*.

**Sistematika** Setelah menganalisis naskah bacaan --dalam hal ini komik--, langkah selanjutnya yang di kerjakan penulis adalah mentransformasikan cerita yang berasal dari bahasa gambar tersebut, dijadikan lakon dengan menggunakan bahasa lisan dan gerak yang di pentaskan di atas panggung, sehingga menjadi naskah panggung yang di dalamnya terdapat unsur : plot, tema, karakter, cakapan, dan misi dari lakon tersebut.

## 2. Perancangan Peran

**Bab III** Penulis mencari teknik-teknik pemeranan yang cocok untuk dilatihkan menjadi pola akting karikatural, agar pementasan menjadi suatu pertunjukan yang sempurna. Pola akting karikatural dalam drama panggung jarang digunakan oleh aktor-aktor teater Indonesia, pola akting karikatural biasanya menjadi pertunjukan tersendiri, dengan tanpa dialog, yaitu seperti pada pementasan pantomim. Dalam proses latihan lakon *Kisah Petualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera*, penulis akan menggabungkan metode latihan pantomim dan metode latihan akting drama konvensional untuk mewujudkan konsep perancangan peran tersebut

## 3. Pergelaran

Tahap ini adalah tahap akhir dari serangkaian proses kreatif aktor dalam menyampaikan komunikasi harmonis yang dinamakan tontonan. Dalam tahap ini pula akan teruji penyatuan pengarang-transformator-aktor dan penonton.